

GENRE-CHARTS

ACTION-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Shadow of the Tomb Raider	Action-Adventure	91
2	Metro: Exodus	Ego-Shooter	90
3	Celeste	Jump&Run	90
4	Resident Evil 2	Actionspiel	90
5	Okami HD	Action-Adventure	90



83

EMPFEHLUNG DEVIL MAY CRY 5

Devil May Cry 5 macht verdammt viel Spaß. Weil die Kämpfe so fantastisch sind. Und weil das Spiel trotz einiger Macken so cool ist, dass ich auch mal ein Auge zudrücken kann.



MAURICE

ABENTEUER-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Divinity: Original Sin 2 – Def. Edition	Rollenspiel	93
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	92
3	Assassin's Creed: Odyssey	Action-Adventure	89
4	Path of Exile: The Fall of Oriath	Action-Rollenspiel	89
5	Enderal: Forgotten Stories	Rollenspiel	89



80

EMPFEHLUNG EASTSHADE

Eastshade bietet viele schöne Fleckchen, die zum Staunen und Nachdenken anregen. Das Adventure ist für mich ein fast schon meditatives Erlebnis, in dem ich mich verloren habe.



ELENA

STRATEGIE-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Anno 1800	Aufbaustrategie	89
2	Frostpunk	Aufbaustrategie	89
3	XCOM 2: War of the Chosen	Rundenstrategie	89
4	Civilization 6: Gathering Storm	Rundenstrategie	89
5	The Banner Saga 3	Rundenstrategie	88



80

EMPFEHLUNG BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA 2

Für einen Warhammer-Fan wie mich ist Armada 2 ein tolles Eintauchen in dichte Atmosphäre. Das Ausprobieren unterschiedlicher Fraktionsfähigkeiten und -spielweisen motiviert.



GLORIA

SPORT-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Forza Horizon 4	Rennspiel	92
2	Dirt Rally 2.0	Rennspiel	90
3	Forza Motorsport 7	Rennspiel	90
4	Project Cars 2	Rennspiel	89
5	Trials Rising	Sportspiel	89



85

EMPFEHLUNG DIRT 4

DiRT 4 zieht sämtliche Motivationsregister: Wer bei einem Rennspiel Wert auf einen motivierenden Karrieremodus legt, sollte sich den Raser auf keinen Fall entgehen lassen.



HEIKO

TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Adventure** Publisher: **Humble Bundle** Entwickler: **White Paper Games** Termin: **5.3.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Details & Fakten

Zu Beginn jedes Testartikels findet ihr direkt unter der Überschrift alles Wissenswerte zum Spiel. Hier erfahrt ihr auch, ob und welche DRM-Maßnahmen greifen.

Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang. Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten.

1 Systemanforderungen

Hier geben wir die Hardware-Anforderungen des Herstellers an. Denn wir können leider nicht jedes Spiel ausgiebig auf mehreren Rechnern testen – das kann ein Publisher in seinem Testlabor wesentlich besser. Entsprechend wichtige und technisch interessante Spiele unterziehen wir natürlich weiterhin detaillierten Technik-Checks, um zu prüfen, mit welchen Systemkonfigurationen und Optionen die schönste Grafik und die höchsten Frameraten herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:

Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt.

Spieldesign:

Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.

Balance:

Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustrationsmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

Atmosphäre/Story:

Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt.

Umfang:

Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

3 Abwertung / Aufwertung

Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet oder wenn Pay2Win-Mechaniken und dreiste Mikrotransaktionen das Erlebnis stören. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Beeinträchtigung. Eine Aufwertung erfolgt dagegen, wenn wir in einem Kontrollbesuch feststellen, dass sich wesentliche Aspekte eines Spiels gegenüber dem ursprünglichen Test signifikant verbessert haben. Hier zeigen wir die ursprüngliche Wertung und wie viele Punkte wir für Probleme abziehen, beziehungsweise für Verbesserungen addieren.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines halben Tweets.

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Faustregel: Ab 70 Punkten habet ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

The Occupation

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFOHLEN
Core2Duo E4500 / Athlon 64 X2 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5830 4 GB RAM, 7 GB Festplatte	Core i5 750 / Phenom II X4 80 Geforce GTX 560 / Radeon R7 260X 6 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION

gute englische Sprecher toll eingefangener 80er-Jahre-Charme landestypische Architektur mit viel Flair steife Zwischenanimationen Übersetzungsfehler in deutschen Texten

SPIELDESIGN

Schleichen und Beobachten führt zum Ziel mehrere Lösungswege gelungener Echtzeit-Aspekt überfrachtete und hakelige Steuerung kein echtes Dialogsystem

BALANCE

einsteigerfreundliche Schleich-Mechanik faires Bestrafungssystem klare Missionsziele geben Struktur kein freies Speichern, kein Autosave beim Beenden fiese Bugs

ATMOSPHÄRE / STORY

spannendes Politdrama vielschichtige Erzählung gute Smalltalk- und Flur-Gespräche abwechslungsreiche Schauplätze langweilig inszenierte Interviews und Beweisführung

UMFANG

Story umfasst vier Stunden in Echtzeit mehrere Enden alternative Lösungswege je Durchgang Sammelobjekte keine direkte Kapitelanwahl

ABWERTUNG

3 Bugs wie durchlässige Wände und aus dem Inventar verschwindende Gegenstände zwingen im Extremfall sogar zum Neustart.

FAZIT

4 Tolle Grundidee mit packendem Setting, die von unzähligen Bugs und einigen fragwürdigen Gamedesign-Entscheidungen torpediert wird.

65

-3

62